

**PENGARUH PERMAINAN LEGO TERHADAP KEMAMPUAN
KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PAUD ISLAM
TERPADU NURUL FALAAH CILEGON**

Magfiroh¹, Humaedi², Is Nurhayati³

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah (Stit) Al-Khairiyah Cilegon

E-mail: magfirohiroh901@gmail.com¹

INFORMASI ARTIKEL

Submitted : 2024-09-30
Review : 2024-09-30
Accepted : 2024-09-30
Published : 2024-09-30

KATA KUNCI

Permainan Lego, Kemampuan Kognitif.

A B S T R A K

Masa kecil merupakan waktunya yang sangat penting bagi Perkembangan dan pertumbuhan anak karena ini adalah waktu yang sensitif kehidupan anak itu. Masa sensitifnya adalah waktu fungsi canggih Bersiaplah secara fisik dan mental untuk merespons rangsangan melalui Lingkungan. dimana sekarang Sudah waktunya untuk meletakkannya landasan pertama dalam pembangunan fisik, kognitif, linguistik, sosial-emosional, konsep diri, disiplin, Kemandirian, seni, moral dan nilai-nilai Agama. Tujuan peneliti ini untuk mengetahui seberapa besar pengaruh permainan lego terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 Tahun di kota cilegon. Metode peneliti ini menggunakan kuantitatif dengan pendekatan deskriptif dengan sampel 25 anak sampel peneliti ini adalah non probability sampling dengan jeni sampling jenuh. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain: Observasi dan Dokumentasi. Teknik analisis data dengan menggunakan analisis regresi linear sederhana, data di analisis menggunakan SPSS versi 25. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan metode One Way ANOV. Hasil penelitian penerapan permainan lego menunjukkan nilai rata-rata 3,46 dengan kategori tinggi. Sedangkan kemampuan kognitif anak menunjukkan nilai rata-rata 3,38 dengan kategori tinggi, maka terdapat pengaruh permainan lego terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di PAUD IT Nurul Falaah Nilaqi uji R Square sebesar 16,6%. Dengan demikian terdapat kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di PAUD IT Nurul Falaah Cilegon.

A B S T R A C T

Keywords: *Lego Games, Cognitive Ability.*

Childhood is a very important time for the development and growth of the child because it is a sensitive time in the child's life. The sensitive period is the time of advanced functioning: Prepare physically and mentally to respond to stimuli through the Environment. It is

time to lay its first foundations in physical, cognitive, linguistic, social-emotional development, self-concept, discipline, independence, art, morals and religious values. The purpose of this researcher is to find out how much influence the lego game has on the cognitive abilities of children aged 5-6 years in the city of Cilegon. This researcher's method uses quantitative with a descriptive approach with a sample of 25 children. The sample of this researcher is non-probability sampling with a saturated sampling type. Data collection techniques used in this study include: Observation and Documentation. Data analysis techniques using simple linear regression analysis, data were analyzed using SPSS version 25. Hypothesis testing in this study used the One Way ANOV method. The results of the study of the application of the lego game showed an average value of 3.46 with a high category. While the cognitive abilities of children showed an average value of 3.38 with a high category, then there is an influence of the lego game on the cognitive abilities of children aged 5-6 years at PAUD IT Nurul Falaah. The R Square test value is 16.6%. Thus there is a cognitive ability of children aged 5-6 years at PAUD IT Nurul Falaah Cilegon.

PENDAHULUAN

Masa kecil adalah waktunya yang sangat penting bagi Perkembangan dan pertumbuhan anak karena ini adalah waktu yang sensitif kehidupan anak itu. Masa sensitifnya adalah waktu fungsi cangguh Bersiaplah secara fisik dan mental untuk merespons rangsangan melalui Lingkungan. dimana sekarang Sudah waktunya untuk meletakkannya landasan pertama dalam pembangunan fisik, kognitif, linguistik, sosial-emosional, konsep diri, disiplin, Kemandirian, seni, moral dan nilai-nilai Agama. Itu sebabnya itu perlu Suasana belajar, strategi dan insentif yang memenuhi kebutuhan anak Pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal.

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang paling mendasar dan menempati kedudukan sebagai golden age dan sangat strategis dalam pengembangan sumber daya manusia. Rentang anak usia dini dari lahir sampai usia enam tahun adalah usia kritis sekaligus strategis dalam proses pendidikan dan dapat mempengaruhi proses serta hasil pendidikan seseorang selanjutnya yang artinya pada periode ini merupakan periode kondusif untuk menumbuh kembangkan berbagai kemampuan, kecerdasan, bakat dan kemampuan fisik anak (Gultom, 2015:1).

Kelangsungan seseorang dalam belajar hakikatnya dilakukan sampai akhir hidup seseorang tersebut. Pada dasarnya dalam menciptakan penerus yang baik haruslah melakukan pembelajaran yang dimulai dari usia anak-anak. Pembelajaran yang dilakukan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan pendidikan yang dilakukan pada anak yang berusia 0-6 tahun atau sering disebut dengan Pendidikan Anak Usia Dini. Pendidikan ini sangatlah harus dilakukan karena pada usia inilah anak dapat meningkatkan bakat yang dimilikinya dalam batas maksimal dan sangat cepat. Keharusan dalam meningkatkan potensi pada usia ini, karena usia ini merupakan Golden Age (usia emas).

Berdasarkan peneliti setelah dilakukannya observasi di PAUD IT Nurul Falaah pada hari Senin 16 oktober 2023, kemampuan kognitif anak belum berkembang dengan baik, misalnya anak belum mampu mengenal geometri sederhana, anak belum tahu mencampur warna saat diberikan tugas, dan anak belum mampu membedakan benda berdasarkan ukuran. Hal ini dapat dilihat saat anak melakukan kegiatan permainan didalam kelas. Untuk itu guru dituntut untuk lebih terampil dan kreatif untuk menciptakan atau mengembangkan permainan yang sudah ada menjadi lebih menarik agar dapat mempengaruhi kemampuan kognitif anak dalam aspek daya ingat dan penalaran maupun kemampuan merancang sesuai dengan imajinasinya.

Dengan hasil tersebut maka kemampuan anak berbeda-beda, namun dalam hal ini banyak anak yang mempunyai daya ingat yang buruk dalam menyelesaikan suatu tugas, misalnya ketika mengingat bentuk, warna dan angka selalu harus mengulang-ulang, tidak ingat dan Mengerjakan . tidak memiliki kemampuan untuk berkonsentrasi. belajar dan berpikir.

Berkaitan dengan permasalahan yang dihadapi dalam penelitian ini, maka cara untuk mempengaruhi kemampuan kognitif anak ialah dengan menggunakan permainan yang menarik dan mudah dimainkan seperti permainan lego, puzzle, menyusun balok, serta berbagai jenis permainan kognitif lainnya. Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan hanya pada permainan lego untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Menurut Sugioyono (2019:2) metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode penelitian berhubungan erat dengan prosedur, teknik, alat serta desain penelitian yang digunakan. Desain penelitian harus cocok dengan pendekatan penelitian yang dipilih. Prosedur, teknik, serta alat yang ditetapkan. Kalau setiap manusia memberikan satu data, maka banyaknya atau ukuran populasi akan sama dengan banyaknya manusia. Jumlah populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anaj didi di PAUD IT Nurul Falaah Kota Cilegon, yaitu dengan jumlah keseluruhan berusia 5-6 tahun di kelompok B sebanyak 25 anak didik. Karena jumlah murid di PAUD IT Nurul Falaah yang berusia 5-6 Tahun berjumlah 25 siswa, maka yang dijadikan sampel adalah semua populasi yaitu 25 siswa PAUD IT Nurul falaah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan satu media pembelajaran yaitu dengan menggunakan permainan Lego yang dimana permainan lego bisa berpengaruh terhadap kognitif anak dengan kesempatan ini peneliti mencoba untuk menguji apakah TK IT Nurul Falaah efektif ketika menggunakan permainan lego untuk kemampuan berfikir anak . Pembahasan hasil analisis data sebagai berikut:

1. Uji Validitas

Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang validitas yang dimaksud. Peneliti dalam melakukan pengujian validitas tersebut menggunakan SPSS 25.00. rumus yang digunakan dalam uji validitas tersebut menggunakan korelasi product moment person dengan angka kasar.

Tabel 1 Uji Validitas Variabel X1 (Permainan Lego)

No. Pernyataan	Rhitung	Rtabel	Sig	Keterangan
X.1	0,774	0,396	0,000	Valid
X.2	0,841	0,396	0,000	Valid
X.3	0,472	0,396	0,017	Valid
X.4	0,626	0,396	0,001	Valid
X.5	0,769	0,396	0,000	Valid
X.6	0,774	0,396	0,000	Valid
X.7	0,794	0,396	0,000	Valid
X.8	0,586	0,396	0,002	Valid

Sumber : Pengolahan SPSS Versi 25

Berdasarkan tabel 1 bahwa uji validitas variabel X1 (Permainan Lego dinyatakan Valid dengan interpretasi rhitung lebih dari rtabel dan Uji signifikansi harus kurang dari 0,05 , yang di mana dari hasil pernyataan X1 s.d X8 seluruhnya di nyatakan valid semua.

Tabel 2 Uji Validitas Variabel X2 (Kemampuan Kognitif)

No. Pernyataan	Rhitung	Rtabel	Sig	Keterangan
Y.1	0,696	0,396	0,000	Valid
Y.2	0,828	0,396	0,000	Valid
Y.3	0,720	0,396	0,000	Valid
Y.4	0,792	0,396	0,000	Valid
Y.5	0,668	0,396	0,000	Valid
Y.6	0,817	0,396	0,000	Valid
Y.7	0,508	0,396	0,010	Valid
Y.8	0,696	0,396	0,000	Valid
Y.9	0,828	0,396	0,000	Valid
Y.10	0,720	0,396	0,000	Valid

Sumber : Pengolahan SPSS Versi 25

Berdasarkan tabel 2 bahwa uji validitas variabel X2 (Kemampuan Kognitif) dinyatakan Valid dengan interpretasi rhitung lebih dari rtabel dan Uji signifikansi harus kurang dari 0,05 , yang di mana dari hasil pernyataan X1 s.d X10 seluruhnya di nyatakan valid semua.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas akan menunjukkan suatu instrumen dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data. Untuk mengukur tingkat kepatenan soal maka digunakan perhitungan Cronbach's Alpha dengan menggunakan SPSS 25,00.

Tabel 3 Uji Reliabilitas Variabel X1 & Y

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,855	8
0,901	10

Sumber : Pengolahan SPSS Versi 25

Berdasarkan tabel 3 uji reliabilitas bahwa skor variabel X1 0,855 dan variabel Y 0,901 dengan ini bahwa disimpulkan variabel X1 pada kriteria tinggi atau interpertasi nya baik, dan untuk variabel Y pada kriteria sangat tinggi atau interpertasi sangat tinggi.

3. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel pengganggu atau residual memiliki distribusi normal agar uji statistik untuk jumlah sampel kecil hasilnya tetap valid. Imam Gozali (2019:160) menyatakan, dalam uji t dan

uji F diasumsikan bahwa nilai residual mengikuti distribusi normal. Dalam penelitian ini uji normalitas yang digunakan adalah uji normalitas Shapiro-Wilk dikarenakan data kurang dari 50.

Tabel 4 Uji Normalitas Shapiro-Wilk

Tests of Normality							
VARIABEL		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
HASIL	Permainan Lego	,175	25	,047	,933	25	,105
	Kognitif	,143	25	,199	,970	25	,647

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber : Pengolahan SPSS Versi 25

Berdasarkan tabel 4 pada uji normalitas Shapiro-Wilk dinyatakan bahwa Asymp. Sig (2-tailed) adalah permainan Lego 0,105 dan Kognitif 0,647 dengan ini bahwa data yang di olah termasuk dalam kategori distribusi normal yang dimana skor Signifikansi lebih dari 0,05 (5%).

4. Uji Homogenitas

Uji homogenitas varians dilakukan untuk memeriksa apakah skor-skor yang diperoleh dalam penelitian ini mempunyai variasi yang homogen atau tidak. Dalam penelitian ini digunakan uji homogenitas menggunakan Levene Statistic dengan taraf Signifikansi 5% atau 0,05.

Tabel 5 Uji Homogenitas Levene Statistic

Test of Homogeneity of Variances			
Kognitif			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.699 ^a	6	16	.659

a. Groups with only one case are ignored in computing the test of homogeneity of variance for Motorik Kasar.

Sumber : Pengolahan SPSS Versi 25

Berdasarkan tabel 5 Berdasarkan hasil uji homogenitas tersebut, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi dalam Penelitian sebesar $0,659 > 0,05$ yang menunjukkan bahwa data pada Penelitian ini memenuhi standar homogenitas.

Setelah hasil penelitian dan menghasilkan temuan-temuan, maka kegiatan berikutnya adalah mengkaji hakikat dan makna temuan penelitian. Masing-masing temuan penelitian akan dibahas dengan mengacu pada teori dan pendapat para ahli yang kompeten dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak agar benar-benar dapat menjadikan setiap temuan tersebut kokoh dan layak untuk dibahas. Berdasarkan hasil perhitungan penelitian diketahui bahwa permainan lego mempengaruhi kemampuan kognitif anak usia dini di PAUD IT Nurul Falaah Kota Cilegon. Penerapan permainan lego di PAUD IT Nurul Falaah telah menghasilkan pencapaian yang menggembirakan dalam meningkatkan pembelajaran anak usia dini. Dengan mencatat nilai rata-rata sebesar 3,46 yang masuk dalam kategori tinggi, penelitian ini menggambarkan kesuksesan program tersebut dalam mendukung perkembangan kemampuan kognitif anak temuan bahwa mayoritas siswa mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH), menunjukkan bahwa efektivitas yang luar biasa dari permainan lego dalam memfasilitasi untuk perkembangan kemampuan kognitif anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media permainan lego dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 Tahun di PAUD IT Nurul Falaah Cilegon. Dengan nilai rata-rata 3,38, yang termasuk dalam kategori tinggi. Penilaian ini mencakup 10 aspek berbeda, dengan mayoritas anak-anak

mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Tidak ada anak yang berada di kategori Belum Berkembang (BB), dan sangat sedikit yang masih dalam tahap Mulai Berkembang (MB). Terlihat dari hasil penelitian kemampuan kognitif anak melalui permainan lego bahwa permainan lego memiliki pengaruh terhadap kemampuan kognitif secara perhitungan, perhitungan hipotesis yang digunakan menggunakan regresi linier sederhana bahwa menunjukkan secara signifikansi dengan skor kurang dari 0,05 atau 5% yaitu hasil skor yang di hitung adalah 0,04 yang dimana skor tersebut memberikan arti bahwa nilai signifikansi kurang dari 0,05 bahwa dinyatakan permainan lego berpengaruh terhadap kemampuan kognitif anak. Hal ini dikarenakan lego merupakan permainan yang membuat proses pembelajaran lebih aktif karena dengan menggunakan media yang menarik seperti lego ini anak mampu mengeluarkan media yang menarik seperti lego. Serta anak mampu memiliki imajinasi mereka, anak mampu menciptakan hal-hal baru dari permainan lego dan dengan menggunakan media permainan lego anak tidak mudah bosan. Berdasarkan indikator pengaruh permainan lego Pengaruh Permainan Lego Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Secara Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud IT Nurul Falaah. Terdapat pengaruh kemampuan berhitung secara kognitif dengan menggunakan permainan lego. Telah dibuktikan dari hasil perhitungan penelitian dengan menggunakan regresi linier sederhana. Adapun yang telah peneliti lakukan di Paud IT Nurul Falaah Kota Cilegon. Yang didapat dikembangkan dalam kemampuan berhitung secara kognitif anak melalui permainan lego anak memiliki rasa ingin tahu yang besar, anak sering mengajukan pernyataan, anak memiliki daya imajinasi yang tinggi dan lain sebagainya. Dari hasil penelitian yang telah dijabarkan di atas maka kemampuan berhitung anak secara kognitif di Paud IT Nurul Falaah Kota Cilegon semakin meningkat.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil analisa data yang telah dilakukan maka diperoleh kesimpulan: Penerapan permainan lego di PAUD IT Nurul Falaah telah menghasilkan pencapaian yang menggembirakan dalam meningkatkan pembelajaran anak usia dini. Dengan mencatat nilai rata-rata sebesar 3,46 yang masuk dalam kategori tinggi, penelitian ini menggambarkan kesuksesan program tersebut dalam mendukung perkembangan kemampuan kognitif anak temuan bahwa mayoritas siswa mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH), menunjukkan bahwa efektivitas yang luar biasa dari permainan lego dalam memfasilitasi untuk perkembangan kemampuan kognitif anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media permainan lego dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 Tahun di PAUD IT Nurul Falaah Cilegon. Dengan nilai rata-rata 3,38, yang termasuk dalam kategori tinggi. Penilaian ini mencakup 10 aspek berbeda, dengan mayoritas anak-anak mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Tidak ada anak yang berada di kategori Belum Berkembang (BB), dan sangat sedikit yang masih dalam tahap Mulai Berkembang (MB). permainan lego dapat mempengaruhi kemampuan berhitung anak secara kognitif pada Paud IT Nurul Falaah. Hal ini dapat dilihat dari hasil regresi linier sederhana dimana hasil kuesioner yang disebar dan telah di isi oleh guru menyatakan bahwa nilai signifikansi kurang dari 0,05 dan thitung lebih besar dari ttabel maka dinyatakan bahwa secara hipotesis berpengaruh. Bahwa nilai koefisien determinasi atau R Square adalah sebesar 0,166. Nilai R Square ini berasal dari pengkuadratan nilai koefisien korelasi atau R yaitu $0,408 \times 0,408 = 0,166$ atau

sama dengan 16,6%. Angka tersebut mengandung arti bahwa variabel Permainan Lego (X) berpengaruh terhadap variabel kemampuan kognitif (Y) sebesar 16,6%, sedangkan sisanya ($100\% - 16,6\% = 83,4\%$) dipengaruhi oleh variabel lain diluar persamaan regresi ini atau variabel yang tidak diteliti.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan maka ada beberapa saran agar penelitian ini lebih bermanfaat yaitu : Untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak secara kognitif pada pendidikan harus di perhatikan dengan media pembelajaran yang kongkrit disertai dengan belajar sambil bermain dengan demikian anak akan lebih dipahami dalam proses pembelajaran dan mampu mengasah kemampuan berhitung anak. Media yang digunakan hendaknya sesuai dengan kriteria anak. Salah satunya penggunaan media yang aman dan menarik bagi anak. Bagi parah peneliti selanjutnya diharapkan mampu melakukan penelitian mengenai kemampuan berhitung secara kognitif dengan melibatkan variabel yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Amka, M.H.S. (2018). Media Pembelajaran Inklusi. [Www.Nizamiacenter.Com](http://www.Nizamiacenter.Com)
- Khadijah (2016). Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini (1st Ed.). Perdana Publishing.
- E.G.Siti Zaenab. (2016). Profesionalisme Guru Paud Menuju Ntb Bersaing: Vol. (1st Ed.). Deepublish.
- Fatimah Ibda. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget A. Pendahuluan (Vol. 3, Issue 1). Januari-Juni.
- Khadijah. (2016). Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Pengembangan.
- M. Fadlillah. (2021). Bermain & Permainan Anak Usia Dini - M. Fadlillah, M.Pd.I. Google. Google Book.
- Masganti Sit. (2015). Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini (1st Ed.). Perdana Publishing.
- Sari Sofiyana, D. (2022). Metodologi Penelitian Pendidikan Pt. Global Eksekutif Teknologi. <https://doi.org/10.44.11>
- Setiyaningrum. (2017). Tumbuh Kembang Anak Usia 0-12 Tahun Buku Ajar (1st Ed.). Pindomedia Pustaka.
- Sugiono, (2018). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D, Cetakan Ke- 22
- Sugiono, (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D, Cetakan Ke- 23
- Winarno, M.E. (2018). Metodologi Penelitian Dalam Pendidikan Jasmani, Penerbit Universitas Negeri Malang.
- Utami, S., Qur, N., Kusuma, E. R., & Keperawatan Universitas Airlangga Surabaya, F. (N.D.). Bermain Lego Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah (4-5 Tahun) (Playing Lego Increase Cognitive Development On Preschool Child (4-5 Years Old)).
- Yus, A. (2023). Implementasi Instrumen Penilaian Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Santo Thomas 2 Medan. Adiba: Journal Of Education, 3, 454-463.
- Mawar Santi, A Pengaruh Penerapan Permainan Lego Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A Di Tk Istana Balita Surabaya.